UBISOFT

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijvengroep en mogen alleen worden gebruikt als hiervoor door Microsoft een licentie is verstrekt.

300041739

XBOX 360 KINECT



WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de KINECT-sensor en de handleidingen van overige randapparatuur voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. Bewaar alle handleidingen zodat je er later op kunt teruggrijpen. Als je een vervangende handleiding voor hardware nodig hebt, ga je naar **www.xbox.com/support** of neem je contact op met de Xbox-klantenservice.

Zie de binnenzijde van de achteromslag voor aanvullende veiligheidsinformatie.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen
Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij “lichtgevoelige epileptische aanvallen” ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI–classificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijdscategorie:



Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijdscategorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



Ga naar http://www.pegi.info/ en pegionline.eu voor meer informatie.

Veilig gamen met KINECT

Zorg ervoor dat je voldoende ruimte hebt, zodat je je tijdens het spelen vrij kunt bewegen. Tijdens het spelen met KINECT zal je waarschijnlijk allerlei bewegingen moeten maken. Let er op dat je tijdens het spelen niet tegen andere spelers, toeschouwers, huisdieren, meubels of andere objecten kunt opbotsen of erover kunt vallen. Als je staat of beweegt tijdens het spelen, moet je ervoor zorgen dat je stevig staat en niet kunt uitglijden.

Vóór het spelen: Kijk goed in alle richtingen (rechts, links, naar voren, naar achteren, omhoog en omlaag) of er dingen zijn waar je tegenop kunt botsen of over kunt vallen. Zorg ervoor dat de plek waar je speelt, ver genoeg is verwijderd van ramen, muren, trappen en dergelijke. Zorg er ook voor dat je nergens over kunt struikelen (denk aan speelgoed, meubels, vloerkleden, kinderen, huisdieren, enzovoort). Verwijder zo nodig objecten of personen uit het speelgebied. En vergeet niet ook omhoog te kijken: let bij het bepalen van het speelgebied op lampen, ventilatoren of andere objecten boven je hoofd.

Tijdens het spelen: Houd voldoende afstand tot de tv, om contact te vermijden. Bewaar voldoende afstand tot andere spelers, toeschouwers en huisdieren. Deze afstand kan per game verschillen, dus houd er bij het bepalen van de afstand rekening mee hoe je gaat spelen. Tijdens het spelen kunnen personen of objecten het speelgebied binnenkomen. Wees dus ook tijdens het spelen alert op objecten of personen waar je tegenaan kunt botsen of over kunt struikelen.

Zorg er altijd voor dat je tijdens het spelen stevig staat en niet kunt uitglijden. Speel op een vlakke vloer met voldoende grip voor de bewegingen die je moet maken en zorg ervoor dat je de juiste schoenen draagt (geen hoge hakken, (teen)slippers, enzovoort) of dat je op je blote voeten speelt, als dat mogelijk is.

Voordat je kinderen toestemming geeft KINECT te gebruiken: Bepaal hoe ieder kind KINECT kan gebruiken en of het wenselijk is toezicht te houden tijdens het spelen. Als je kinderen KINECT zonder toezicht laat gebruiken, leg hen dan eerst alle relevante informatie en instructies in verband met veiligheid en gezondheid uit. **Let er op dat kinderen die KINECT gebruiken op een veilige manier en binnen hun mogelijkheden spelen.** Zorg er tevens voor dat ze begrijpen hoe het systeem moet worden gebruikt.

Vermoeide ogen als gevolg van schitteringen beperken: Ga op een comfortabele afstand van je monitor of televisietoestel en de KINECT-sensor zitten of staan. Plaats je monitor of televisietoestel en de KINECT-sensor niet in de buurt van lichtbronnen die schitteringen kunnen veroorzaken of gebruik de juiste raambekleding (bijvoorbeeld jaloezieën) om het lichtniveau te regelen. Kies rustgevend, natuurlijk licht dat zo min mogelijk schitteringen en vermoeide ogen veroorzaakt en dat het contrast en de helderheid verhoogt. Pas ook de helderheid en het contrast van je monitor of televisietoestel aan.

Pas op dat je je niet te veel inspant. Tijdens het spelen met KINECT zal je waarschijnlijk allerlei bewegingen moeten maken. Raadpleeg een arts voordat je KINECT gebruikt als je een aandoening of een probleem hebt waardoor je vermogen om fysieke activiteiten op een veilige manier uit te voeren wordt beïnvloed, of als: je (misschien) zwanger bent, iets mankeert aan je hart of luchtwegen, rug- of gewrichtsklachten of een andere orthopedische aandoening hebt, een hoge bloeddruk of problemen met fysieke inspanning hebt of je je slechts beperkt mag inspannen. Raadpleeg je arts voordat je KINECT gaat gebruiken voor een fitnessoefening of een trainingsprogramma. Speel nooit onder invloed van alcohol of drugs en zorg ervoor dat je je evenwicht voldoende kunt bewaren en fysiek in staat bent om tijdens het spelen de bewegingen uit te voeren.

Stop en neem rust als je pijnlijke of vermoeide spieren, gewrichten of ogen krijgt. STOP ONMIDDELLIJK MET SPELEN en raadpleeg een arts als je last krijgt van bovenmatige vermoeidheid, misselijkheid, kortademigheid, druk op de borst, duizeligheid of pijn, of als je je naar begint te voelen.

Zie de Handleiding voor gezond spelen op **www.xbox.com** voor meer informatie.

INHOUDSOPGAVE

SPELBESTURING

XBOX 360® CONTROLLER

IN DE KINECT-STAND

- **X** – De Kinect-tuner activeren
- **Y** – Ubisofts Uplay-menu activeren
- **Willekeurige knop** – Controllerstand activeren



IN DE CONTROLLERSTAND

- **A** – Keuze bevestigen
- **B** – Terug naar het vorige menu/Annuleren
- **X** – De Kinect-tuner activeren
- **Y** – Ubisofts Uplay-menu activeren
- **BACK-knop** – Kinect-stand activeren



Xbox LIVE

Xbox LIVE® is de online game- en entertainmentservice voor Xbox 360®. Sluit je console aan op je breedbandinternetservice en meld je gratis aan. Je hebt dan direct toegang tot gratis gamedemo's en tot HD-films (apart verkrijgbaar). Met KINECT kun je de HD-films met je hand besturen. Upgrade naar een Gold Xbox LIVE-lidmaatschap als je online wilt gamen, en nog meer, met vrienden uit de hele wereld. Xbox LIVE geeft je toegang tot meer games, entertainment en plezier. Surf naar **www.xbox.com/live** voor meer informatie.

Verbinding maken

Voordat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar **www.xbox.com/live/countries** voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

Family Settings

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar **www.xbox.com/familysettings**.

Help-informatie voor KINECT

Meer informatie op Xbox.com

Surf naar **www.xbox.com/support** voor meer informatie over KINECT, inclusief zelfstudies.

AAN DE SLAG

Welkom bij Just Dance®3 voor Kinect! Nodig je vrienden uit, maak plezier en dans op de choreografie van de coach of neem je eigen creaties op en speel ze vervolgens af met je vrienden! Je kunt kiezen uit 49 nummers en nieuwe speltypen voor actief plezier!

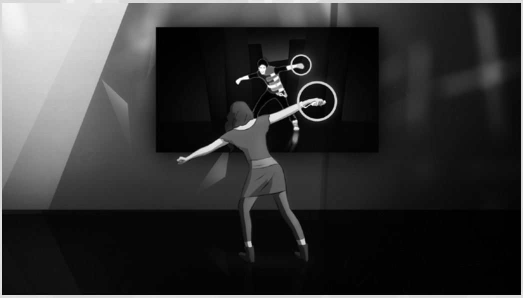
DE GAME

Het doel van de game is om het ritme en de bewegingen van de coach(es) op het scherm zo goed mogelijk te volgen. De soepelheid waarmee je je lichaam beweegt wordt waargenomen door de sensor en vergeleken met die van de dansers op het scherm om zo je prestaties precies te kunnen beoordelen. De hoeveelheid energie die je erin stopt wordt ook waargenomen en heeft invloed op je score, dus doe je uiterste best!

Exclusief voor Kinect: je kunt in Just Create je eigen choreografie opnemen, afspelen met je vrienden en online delen!

DE BASIS

- Zorg ervoor dat er genoeg ruimte is om te dansen.
- Wees je altijd bewust van je omgeving om te voorkomen dat je per ongeluk voorwerpen raakt.
- Doe de coach op het scherm na alsof hij/zij je spiegelbeeld is.



- Doe de bewegingen van de coach zo goed mogelijk na.
- Volg de coach, volg het ritme en dans of je leven ervan afhangt!
- Als je de choreografie onder de knie hebt, kun je de pictogrammen gebruiken als geheugensteuntje voor de passen die komen.

NAVIGEREN IN HET MENU

Ga met je gezicht richting de sensor staan. De speler die het dichtst bij de sensor staat, bestuurt het menu. Om het menu te besturen strek je je arm zijwaarts uit. Je bestuurt het menu op het moment dat een onderdeel oplicht. Om te stoppen met het besturen van het menu laat je je arm vallen langs de zijkant van je lichaam.



RECHTERHAND

Met je rechterhand bestuur je de menu's aan de rechterkant van het scherm.



LINKERHAND

Met je linkerhand bestuur je de schuif aan de linkerkant van het scherm.



KEUZE BEVESTIGEN

Om een keuze te bevestigen, beweeg je je hand van de zijkant van je lichaam naar voren. Je ziet de schuif met je hand mee bewegen op het scherm. De beweging moet natuurlijk aanvoelen. Dit noemen we 'vegen'!

SCORESYSTEEM

DANSBEWEGINGEN

Het systeem beoordeelt bij elke beweging het ritme en de kwaliteit van de uitvoering. De scorebal geeft aan hoe goed je bent.



Dat moet echt beter!



Je bent er nog niet, maar het is een goed begin!

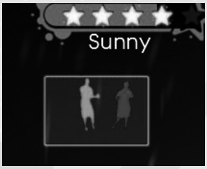


Mooie move! Probeer nog iets meer synchroon te bewegen met de coach!



Geweldig! Ga zo door!

Opmerking: als je niet zeker weet welke scorebal van jou is, bekijk je de kleur van je silhouet in het Kinect-vignet in de hoek van het scherm. Je silhouet heeft dezelfde kleur als je scorebal.



MOEILIJKHEIDSGRADEN

In Just Dance®3 kun je kiezen uit twee moeilijkheidsgraden.



NORMAAL

Je armen, borstkas en benen worden getraceerd door de Kinect-sensor. Als de coach draait, draai jij ook! Als de coach springt, spring jij ook!



MAKKELIJK

Alleen je armen en borstkas worden getraceerd door de Kinect-sensor. Als de coach springt of draait, hoef jij dat niet ook te doen.

De moeilijkheidsgraad veranderen

Om de moeilijkheidsgraad te veranderen, steek je je arm omhoog terwijl je in de lobby bent voordat het spel start. Onthoud dat elke speler zijn eigen moeilijkheidsgraad kan bepalen.





IN VUUR EN VLAM

Als je een aantal ‘goede’ of ‘perfecte’ moves achter elkaar uitvoert, kun je in vuur en vlam raken. Terwijl je in die staat bent, verdien je met elke beweging die je maakt bonuspunten! Je ziet de effecten op je scorebal.



GOUDEN MOVES

Sommige bewegingen zijn speciaal, dat zijn de zogenaamde gouden moves. Je herkent ze aan het gouden pictogram en de speciale effecten rondom de coach. Een goed uitgevoerde gouden move levert je een heleboel punten op.

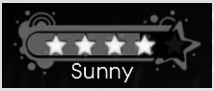


03_360_manual_NLindd7 12/09/11 15:32

STERREN

Sterren geven aan hoe goed je het over het algemeen doet tijdens een nummer. Terwijl je speelt geeft de meter boven je naam aan hoeveel sterren je hebt verdiend.

In het scherm dat verschijnt na het spel zie je het totale aantal sterren dat je hebt verzameld gedurende een aantal potjes, zodat je kunt bijhouden welke speler de hoogste score heeft.



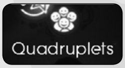


STIJL

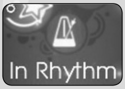
In het scoreoverzicht zie je bij het onderdeel Stijl de feedback op je prestatie:



Twee spelers hebben synchroon gedanst.



Vier spelers hebben synchroon gedanst.



Jij had het beste ritmegevoel!



Je hebt goed gedanst maar niet alles gegeven.



Jij hebt de meeste bewegingen gemaakt!



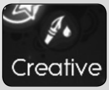
Drie spelers hebben synchroon gedanst.



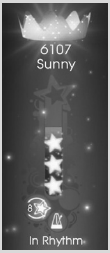
Jij hebt de meeste energie in je moves gestopt!



Jij was erg lui! Stop er de volgende keer wat meer energie in.



Jij hebt een heel eigen stijl!





MOJO-METER

Dit is je ervaringsbalk: hoe meer sterren je verdient, hoe voller je Mojo-meter. Als de balk helemaal vol is, bereik je het volgende niveau! Voor elk niveau word je beloond met een speciale choreografie of speltype. Het aantal spelers en het aantal verzamelde sterren heeft direct effect op de Mojo-meter: hoe meer spelers en hoe meer sterren, hoe sneller je meter volloopt. Dat is een heel goede reden om al je vrienden uit te nodigen om te komen dansen!



GILLEN

Als je het ‘gillen’-pictogram ziet verschijnen naast de tekst van een nummer, moet je HEEL HARD zingen! Je ontvangt een Mojo-bonus als je goed gilt tijdens een nummer!

PRESTATIES

Als je voldoet aan bepaalde voorwaarden, ontvang je een Prestatie. Probeer ze allemaal te pakken te krijgen!

EEN NUMMER KIEZEN

In Just Dance®3 heb je toegang tot verschillende speltypen, afspeellijsten en soorten choreografieën. Je kunt je keuze maken via het scherm Nummer kiezen. De content is onderverdeeld in drie menu's, in de tab links boven in het scherm: Nummers, Afspeellijsten en Speciale extra's.

NUMMERS

Je vindt alle nummers in de tab Nummers.

DUETTEN

In het speltype Duet kunnen meerdere spelers tegelijkertijd dezelfde dans uitvoeren. Kies welke coach je wilt nadoen door voor de betreffende coach te gaan staan in de lobby voordat het spel start.



DANSCREW

In dit speltype kun je met maximaal vier dansers spelen, waarbij elke danser zijn individuele coach nadoet. Net als bij een duet kun je een coach kiezen in de lobby voordat het spel start.



VOLLEDIGE EN KORTE VERSIES

In het menu Extra's kun je ervoor kiezen om het volledige nummer (standaard) af te spelen, of de korte versie. De korte versies zijn gemiddeld anderhalve minuut lang.

SPECIALE EXTRA'S

Tijdens het spelen kun je speciale spullen vrijspelen, zoals choreografieën en nieuwe speltypen! Hoe meer je speelt, hoe meer Mojo je verzamelt en hoe meer speciale spullen je verdient!

SIMON SAYS

Voer terwijl je danst de acties uit die verschijnen op je scorebal.



Niet bewegen, anders raak je punten kwijt.



Draai één keer rond en strek je armen uit. Als je het goed doet, ontvang je bonuspunten.



Spring meerdere keren achter elkaar voor bonuspunten!



Dans als een dolle om punten binnen te slepen!

Opmerking: de nummers worden willekeurig gekozen!

DANSMASH-UPS

De coaches werken samen om een nieuwe mash-up samen te stellen! Let goed op, misschien ontdek je wel verschillende dansers uit eerdere Just Dance®-games!

MEDLEYS

Dans op de beste stukjes uit verschillende nummers.

03_360_manual_NLindd11 12/09/11 15:32

AFSPEELLIJSTEN

Via de afspeellijsten kun je verschillende nummers achter elkaar zetten en vervolgens spelen, zonder onderbreking. Selecteer je favoriete afspeellijst en gaan met die banaan!

Als je het huidige nummer wilt overslaan, ga je naar het pauzemenu en kies je 'Volgend nummer spelen'.

NON-STOP-SHUFFLE

Als je de non-stop-shuffle selecteert in het nummerkeuzescherm, worden alle nummers zonder onderbreking afgespeeld.

SNELLE SHUFFLE

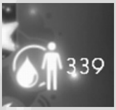
Deze optie werkt op dezelfde manier als de non-stop-shuffle, maar dan met de korte versies van de nummers.

JUST SWEAT

Als je op zoek bent naar een goede dans-workout, ben je hier op de juiste plek!

VRIJE SESSIE

Maximaal 4 spelers! Nodig je vrienden uit en kies een nummer of een afspeellijst om samen te zweten!



SWEAT POINTS

Als je in Just Sweat bezig bent, verschijnen je real-time Sweat Points naast je naam. Als het nummer is afgelopen, verschijnen de Sweat Points die je hebt verdiend voor dat nummer, plus het totaal voor alle nummers die jij en je vrienden hebben gespeeld tijdens een vrije sessie!

Pas wel op! Je punten worden niet opgeslagen als je de sessie verlaat!

JUST CREATE

Je kunt je eigen choreografie samenstellen en opnemen en daarvoor een willekeurig nummer kiezen uit de Freestyle- en Coach Me-lijsten. Vervolgens kun je je creaties samen met je vrienden spelen als een normaal Just Dance-nummer. Je kunt ze zelfs online delen en meedoen aan wedstrijden!





COACH ME
Dans samen met de coach op het scherm! Je kunt in je eigen stijl dansen of proberen om de coach na te doen. De keuze is aan jou! Gebruik je coach ter inspiratie en maak plezier!

DANCE OFF
Nadoen, zelf creëren en spelen, en dat alles op hetzelfde nummer! In Dance Off moet je eerst de coach nadoen. Op een bepaald moment krijgen jij en je vrienden de kans om creatief te zijn en je eigen freestyle-moves op te nemen. Later in het nummer worden deze moves afgespeeld en kun je punten scoren door erop te dansen!

FREESTYLE
Creëer je eigen choreografie vanaf het begin! Laat je creativiteit de vrije loop zonder de hulp van coaches!

KORTE OF VOLLEDIGE VERSIES CREËREN
In het menu Extra's kun je aangeven of je een choreografie wilt creëren in een korte versie (standaard) of volledig, net als in het speltype Just Dance.

EEN VOORPROEFJE VAN JE CREATIE
Als je klaar bent met het samenstellen van je eigen choreografie in Coach Me of in Freestyle, kun je een voorproefje van je creatie bekijken en erachter komen hoe leuk het is om erop te dansen!

JE CREATIE OPSLAAN

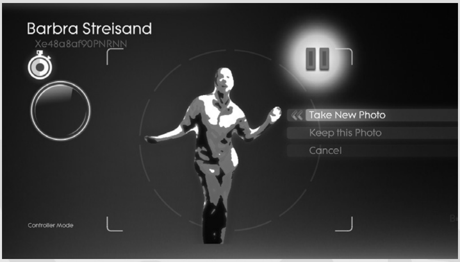
Als je tevreden bent met je choreografie, kun je hem opslaan en spelen wanneer je maar wilt. Al je opgeslagen choreografieën verschijnen in het menu Galerij.

TITEL BEWERKEN

Als je je choreografieën opslaat, kun je ze een naam geven. Zorg ervoor dat je een naam kiest die je leuk vindt, want eenmaal opgeslagen kun je hem niet meer veranderen!

OMSLAGFOTO

Aan het begin van het nummer maakt de game een foto van jou voor op de omslag van je choreografie. Je kunt de foto zo vaak als je wilt opnieuw nemen, maar eenmaal opgeslagen kun je hem niet meer wijzigen.



GALERIJ

Al je choreografieën worden opgeslagen in het galerijmenu. Dat is de plek waar je je choreografieën kunt beheren of nieuwe kunt downloaden. Kies een choreografie en dans erop, net als in het speltype Just Dance!

DELEN

Als je een verbinding hebt met internet, kun je je choreografie delen met de Just Dance®-community en meedoen aan wedstrijden! Selecteer een van je eigen choreografieën en selecteer vervolgens de optie Delen.

Opmerking: je hebt een Uplay-account nodig om je creaties te delen.

CHOREOGRAFIE WISSEN

Om een choreografie te wissen, kies je het nummer dat je wilt verwijderen en selecteer je de wisoptie.

ONLINE

Just Dance®3 is online! Ga online en maak deel uit van de community!

WINKEL
Gebruik de winkel in de game om nieuwe nummers te downloaden. Ga naar de Just Dance®-winkel vanuit het hoofdmenu of vanuit het nummerkeuzemenu.

DAAG JE VRIENDEN UIT
Denk je dat je beter kunt dansen dan je vrienden? Daag ze dan uit voor de vriendenscore-uitdaging, een automatische manier om te strijden tegen je Xbox LIVE-vrienden. Als je een nummer kiest, zie je aan de vriendenscore-uitdaging welke vriend beter heeft gescoord dan jij. Selecteer en speel het nummer om de uitdaging te accepteren.

NIEUWS
Zorg dat je op de hoogte bent van de vriendenscore-uitdagingen, waar virtuele flashmobs plaatsvinden en wat er voor nieuws te krijgen is in de winkel... en nog veel meer!

VIRTUELE FLASHMOBS
Heb je je ooit afgevraagd hoeveel mensen hetzelfde hebben gedaan als jij? Nou, Just Dance®3 vertelt je hoeveel mensen hetzelfde nummer als jij hebben gespeeld! De flashmob-score geeft het aantal keer weer waarop op een nummer is gedanst op een willekeurige dag. Doe mee! Zet de wereld in beweging!

WEBSITE
Blijf op de hoogte van het laatste Just Dance®-nieuws en de evenementen!
Voeg www.facebook.com/justdancegame toe aan je favorieten!

UPLAY
Meld je aan bij Uplay voor exclusieve Ubisoft-content en beloningen! Het is gratis en je hebt je binnen een minuutje aangemeld. Met Just Dance® kun je via je Uplay-account je choreografieën uploaden, extra content vrijspelen en nog veel meer!

NU JE ALLE INFO HEBT, BEN JE KLAAR OM TE GROOVEN, ZWETEN EN SHAKEN! JUST DANCE!

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Lees de handleiding van de game altijd goed. In de handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en hoe je het bedient.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigdt snel (denk aan krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor eigen risico.

Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat. Dit kan permanente schade veroorzaken aan de disc.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor systemen die gebruikmaken van een cd of dvd.

De disc wordt niet herkend door de cd-/dvd-speler
Controleer of de disc geen krassen of vlekken bevat.
Controleer of de disc in de cd-/dvd-speler ligt met de bedrukking naar boven.

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat, dit kan de disc blijvend beschadigen. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

De game slaat de voortgang niet op

Zorg ervoor dat je een memory card (geheugenkaart) hebt of dat er voldoende opslagcapaciteit beschikbaar is op de spelcomputer. Anders kan je voortgang niet worden opgeslagen.

Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie punt 3).

Productiefouten: de disc is op verschillende spelcomputers bijvoorbeeld niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.

Gebreken: ontbrekende inhoud bij het product (zoals de handleiding of fysieke toevoegingen bij de game).

Als je van mening bent dat de game defect is, moet je altijd eerst contact opnemen met de winkel waar je de game hebt gekocht. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft kan je op verschillende manieren voorzien van hulp en technische ondersteuning. Eén van onze hulpmiddelen is de Engelstalige website:

support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar met vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische ondersteuningsdienst. Wees zo specifiek mogelijk over het probleem als je contact met ons opneemt.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 eurocent per minuut)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 eurocent per minuut.)

Bereikbaar: maandag tot en met vrijdag van 12.00 tot 20.00 uur.

GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediaproduct dat de compact disk (CD) inbegrepen bij dit multimediaproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediaproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediaproduct voor eigen risico gebruikt.
Het multimediaproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediaproduct.
In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediaproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.
De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediaproduct.
Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediaproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

NOTITIES